

# CAMPAGNA MORDHEIM LIUT 2015

---

La campagna di Mordheim è una attività associativa pensata per avvicinare i frequentatori della LIUT a questo splendido gioco e per tutti coloro che vogliono alternare ogni tanto i loro giochi tridimensionali preferiti. E' una campagna assolutamente gratuita e aperta a tutti i soci LIUT.

La campagna si svolgerà nell'arco di sei mesi circa, durante i quali ogni giocatore affronterà due partite al mese, organizzandosi liberamente con i propri avversari. La campagna sarà caratterizzata da scenari particolari e una fase finale (da definire) per decretare la banda vincitrice.

La data di inizio è **MARTEDI' 3 MARZO**.

Per iscriversi è necessario comunicarlo a **DAVIDE MASTRANDREA (Mastro)**, **PAOLO PERRONE** o **VITTORIO MUIA'**. Durante l'iscrizione è necessario specificare il tipo di banda che si intende usare.

Le bande ammesse sono:

- **Averlander,**
- **Bretonnia,**
- **Cacciatori di streghe,**
- **Carnevale del Caos,**
- **Clan Pestilens,**
- **Elfi,**
- **Elfi Oscuri,**
- **Linee di sangue,**
- **Kisleviti,**
- **Marienburg,**
- **Middenheim,**
- **Nani cacciatori di tesori,**
- **Non Morti,**
- **Ostlanders,**
- **Orchi e Goblin,**
- **Pirati,**
- **Prete di ulrik per Middenheim,**
- **Posseduti,**
- **Reikland,**
- **Skaven,**
- **Skyre,**
- **Sorelle Sigmarite,**
- **Uomini Bestia.**

## HOME RULES

- Modelli nascosti: bisogna che sia in copertura almeno metà del modello. Inoltre, bisogna considerare solo gli elementi scenici: i modelli – amici o nemici – non danno diritto a dichiararsi Nascosto.
- I modelli amici (del tiratore) non danno copertura al bersaglio: ciascun tiratore può sparare a qualsiasi nemico visibile ignorando la copertura offerta dai propri amici, eccetto i modelli in combattimento.
- Le Pistole/Pistole Skaven/Pistole da Duello non soffrono del -1 al TXC dato dalla lunga gittata.
- Le lance danno, oltre ai normali bonus (e al divieto di impugnare armi nella mano secondaria) un ulteriore +1 Iniziativa nel primo turno di corpo a corpo – sia se si carica sia se si viene caricati.
- Si abolisce la regola "Tutto Solo".
- Furia: raddoppia gli attacchi FINO A UN MASSIMO DI +2.
- Il Prete Guerriero e altri eroi che, stando alla lista, iniziano la campagna con 12 PX, la iniziano invece con 11 PX.
- I Cacciatori di Streghe hanno il massimo di modelli in banda aumentato a 15.
- NELLA FASE DI SCHIERAMENTO NON E' MAI POSSIBILE POSIZIONARE MODELLI ENTRO 18" DAL NEMICO. Sarà comunque SEMPRE VIETATO CARICARE MODELLI NEMICI AL PRIMO TURNO a meno che non si abbia un raggio di carica maggiore di 18".
- NON si potranno avere Dramatis Personae.
- Qualora una banda si trovi ridotta al 25% dei propri membri o meno, all'inizio del proprio turno si considera fallisca automaticamente il test di Rotta.
- Nel postpartita, qualora una banda subisca TRE O PIU' perdite definitive (ovvero, tiri tre volte 1-2 per la truppa, o 11-15 per gli eroi, o un misto di questi), può scegliere uno dei modelli andati definitivamente ko e RITIRARE il dado/i dadi. Vale sempre e comunque il secondo risultato (niente ulteriori ritiri).
- Risultato "Ferite Multiple": tira invece 3 volte su questa tabella:
  - 1: 1-3 ferita al petto; 4-6 ferita profonda
  - 2: 1-3 gamba spappolata; 4-6 ferita alla gamba.
  - 3: 1-3 ferita al braccio, 4-6 ferita alla mano.
  - 4: 1-2 pazzia, 3-4 nevristenico, 5-6 derubato.
  - 5: guarigione completa.
  - 6: 1-3 acerrimo nemico, 4-6 cicatrici orrende.